

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## NO PASSADO E NO FUTURO EM BUSCA DA NAMORADA

**Título: «RENEGADE III»  
Máquina: SPECTRUM**

Já há mapas aqui em cima da mesa, dicas espalhadas pelo chão, pokes (que não funcionam) em todas as gavetas, mas só agora é que o jogo tem espaço para respirar. É que, fruto da história da máquina do tempo, *Renegade III* volatilizou-se e só agora foi recuperado. Atenção, pois... quem ainda não chegou ao fim.

Andrew Deakin e Ivan Horn são os «pais» deste último capítulo do *Renegade* (por isso mesmo lhe chamam *The Last Chapter*), que prova que quando um filão tem sucesso é possível fazer sequelas (no plural) e continuar a bater na tecla certa. A Imagine deve estar a dar pulos de contente e a pensar como é que vai arranjar as coisas para, daqui a dias, nos surpreender com um *Renegade — A volta do herói*. Apostam?

Enquanto se espera a quarta versão (quem sabe?), fiquem-se com algumas linhas sobre a nova aventura do renegado, ainda e sempre em busca da namorada, rapariga franzina que «mister» Big raptou. *Renegade III* não se cansa, o amor tem destas coisas, e ei-lo atarefado correndo atrás do malvado e seus mauzões, agora, em terceiro capítulo, em fuga pelas malhas do tempo.

«Mister Big» teve acesso a uma máquina de viajar no tempo e desapareceu das ruas e vielas que são seu «habitat» natural. «Férias», chamou-

-lhe ele, pensando que o renegado não lhe ia no encaicho. Puro engano.

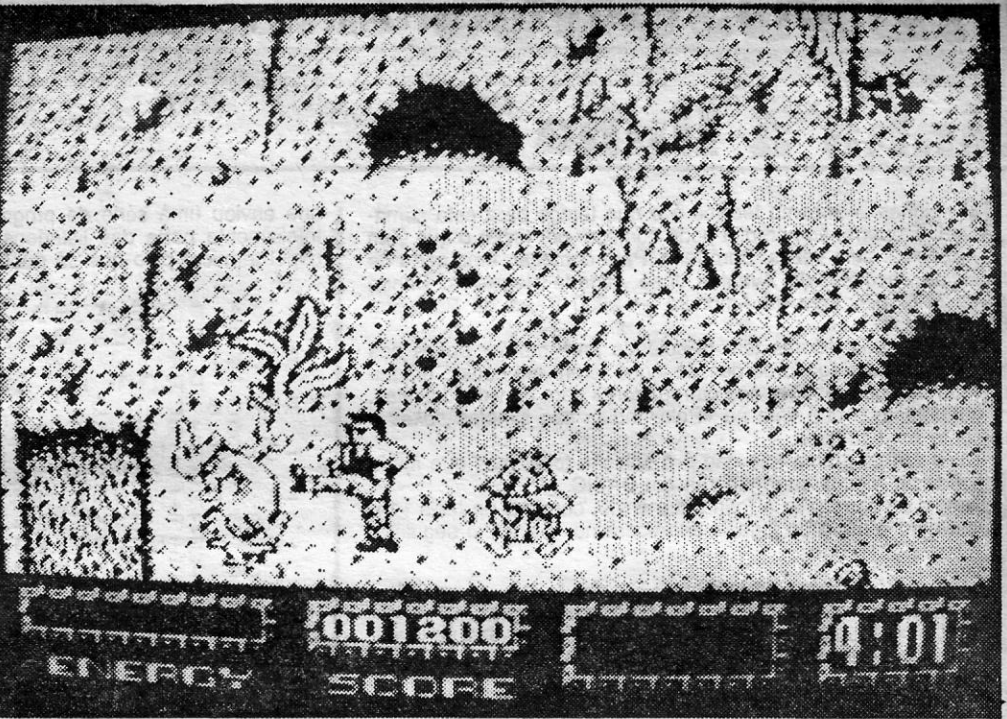
Depois de um «écran» de abertura que não parece ser coisa de um 48K, após um «menu» que é no estilo simples e conciso a que a Imagine nos vem habituando, chega-se ao jogo, um reencontro com o velho «sprite» do renegado, agora vestido de amarelo sobre um monocromático fundo onde, pasmem, se desenhavam cavernas e mais rupestres paisagens.

A Pré-História (que é o tempo antes da História, dizia um amigo meu que é versado em Ciências) é o local de acção da primeira parte de «Renegado III». E cedo o jogador o vai descobrir, é na Idade da Pedra que «mister» Big se refugiou. Assim o provam as imensas pedras que homens das cavernas teimam em atirar no cocuruto do nosso herói. Se aquilo não é a Idade da Pedra o que é?

Pronto, agora já sabem que os homens das cavernas são perigosos. Mas cuidem-se, que também há dinossauros, pterodáctilos e uns anões com umas grandes mocas que pulam no ar e ferram com o pau na cabeça do herói.

Para cada inimigo há uma estratégia diferente, embora, aqui vocês vão descobri-lo num instante, *Renegade III* tenha menos golpes do que as versões anteriores. O que se justifica pelas novas possibilidades abertas ao nosso boneco, que pode subir e descer escadas e dar saltos. Uma interacção com o cenário de cada quadro que se desconhecia nos jogos anteriores.

Humor também é algo que surge neste *Renegade III* e que não se conhecia anteriormente. É divertido espetar um murro nos queixos (queixos?) de um dinossauro e ver como o bicho reaccua. E veja-se a forma ridícula como os anões se comportam. Ou o pequeno animal que sai do ovo lançado pelo pterodáctilo.



A Pré-História não é o fim da viagem de *Renegade*. Quando o herói chegar ao fim do nível integrado neste período histórico descobrirá uma máquina do tempo que, em 48K, lhe permite carregar o nível seguinte e no 128K o lança de imediato para o dito cujo. Vantagens de ter uma boa memória...

O Egito é a estação seguinte. «Mister» Big já ali chegou, vindo da Idade da Pedra, onde acabou por gozar umas curtas férias. O malvado não perdeu tempo e já contratou todo um exército para o proteger: mortos-vivos, deuses com cabeça de cão e ácido que pinga das pirâmides (substituto, no Spectrum, da muito biológica «maldição dos faraós») são os obstáculos postos ao amante sem amada.

No fim do percurso pelas areias que bordejam o Nilo (estranhamente ausente neste jogo), *Renegade III* não se completa. «Mister» Big já marcou bilhete para a Idade Média, onde se acolta, protegido por cavaleiros montados em cavalos de brinquedo (um cabo de vassoura com uma cabeça de cavalo em papa de cartão), dragões voadores e bolos.

Ao grito de «por S. Jorge» (procurem nos livros se querem saber a razão para tal gritaria), o renegado cavaleiro avança, montado nos dois

pés, ao encontro destes medievos antagonistas. É «fartar vilanagem». Pouco habituados a tal forma de luta, os acólitos de Big fogem a sete pés para os respectivos castelos e o «senhor do crime», embarca para «outro tempo, outro lugar».

E no futuro que «mister» Big procura a salvação. Azar dele, por essa altura já o renegado encontrou a máquina do tempo capaz de o levar até ao lado de lá do calendário.

O herói só tem que derrotar os terríveis homens metálicos que pululam pelo tempo a ser para chegar ao covil do fugitivo, pregar-lhe uma boa sova e, em jeito de celebração, beijar a namorada tal como Clark Gable fazia em «E tudo o Vento Levou».

Claro, estas cenas finais não surgem em *Renegade III*, não por questões de censura, mas devido (é verdade) à falta de memória para meter tanta coisa. Uma falta de memória que justifica a monocromia amarelenta reinante no primeiro bloco e a continuada unidade cromática nas eras seguintes. Mas, que raio, não se pode ter tudo.

E em *Renegade III* já se tem muito. Tudo muito arrumadinho, à espera que alguém avance até ao encontro com a namorada. Que quer reencontrar um herói vivo. Cuidado...

**GÉNERO: Acção**  
**GRÁFICOS (1-10): 9**  
**DIFICULDADE (1-10): 9**  
**CONSELHO: A comprar... embora seja difícil.**

## DEFENDER A TERRA DO PAPÃO GLUTÃO

**Título: «DOMINATOR»  
Máquina: SPECTRUM**

DITO e confirmado, o programador de serviço pensou ter na mão um concorrente e R-Type. Um engano que pode sair-lhe caro mas que, todavia, não tira o interesse a *Dominator*, jogo da System 3 recentemente lançado no mercado para gáudio de todos os apaixonados pelos «tiro neles».

Quem lembra *Salamander*, título de relativo sucesso no Spectrum, não vai estranhar este *Dominator*. A acção, dividida por quatro níveis, desenrola-se numa perspectiva ora lateral ora aérea. Para todos os gostos e para não aborrecer muito. Isto, claro, se alguém conseguir completar *Dominator*.

Dificuldade, eis o problema número um de *Dominator*. E, provavelmente, o inimigo número um da carreira de sucesso do jogo que Laurie Synnott andou tão atarefado a construir. *Dominator* é tão difícil que os monstros circulares de R-Type, em comparação, são a facilidade em «horripilências». O que explica muita coisa...

Inicialmente *Dominator* ia ficar-se por uma monocromia muito natural em coisas deste tipo. Depois, ao olhar R-Type, Laurie decidiu que também queria cor no seu trabalho e toca de preparar tudo para que a paleta pudesse chegar à memória. Fê-lo com garra, embora, verdade se diga, *Dominator* seja menos colorido que R-Type. A muita cor que parece haver cedo se esbate quando tudo começa a rodar.

Agora, vamos a um exercício. Se tirarmos a cor de R-Type ficamos com um jogo monocromá-

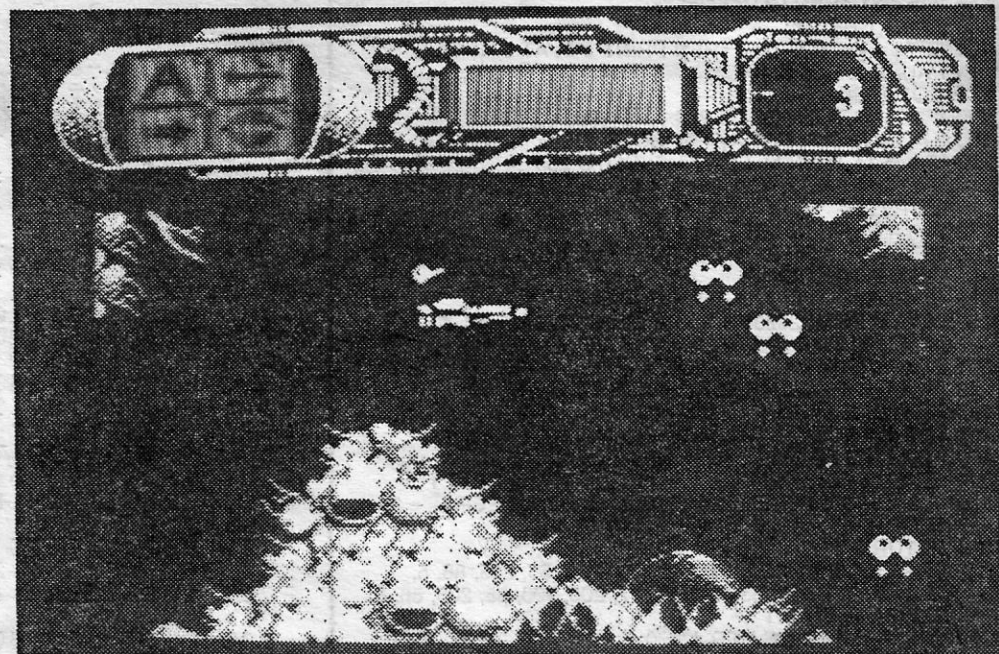
tico, com muita acção e gráficos interessante. Que acontece se tirarmos a cor de *Dominator*? Bem, ficamos com um programa servido por gráficos algo confusos, pobres. Não, os fundos são bons, aquelas massas com olhos e outras coisas são uma beleza, mas olhem para a nave. Parece um prego voador...

Apesar deste senão (a que se alia a dificuldade, lá voltaremos), a nave de *Dominator* é fácil de controlar e há interacção com o ambiente (excessiva, controlada ao pixel e criando muitos acidentes). Como sempre em jogos deste género, é possível aumentar a capacidade bélica da nave recolhendo ícones que ficam no espaço quando naves inimigas são destruídas.

Apesar desta possibilidade estar aberta, parece que o equipamento extra ao dispor do jogador não é muito eficaz. Há três armas extra e um bônus especial que permite o disparo automático. Uma das armas «cola-se» à traseira da nave e dispara na diagonal, mas parece não ter capacidade para destruir muita coisa. E é nessa onda que tudo se passa...

Mais úteis são as «smart bombs» que surgem, bem como as vidas extra e os curtos momentos de invencibilidade que o jogador pode ganhar. No entanto, é bom que se diga, tudo isto é muito pouco tendo em conta as dificuldades de progressão encontradas em *Dominator*. Já não basta a péssima escolha das teclas de controlo (isto começa a ser mania), temos ainda que lutar com quadros tão cheios de inimigos que não há espaço para deixar um cabelo passar. Ora como a nave é um pouco maior, o resultado é péssimo.

Para os que gostam de histórias, aqui se deixa a indicação que a viagem de *Dominator* decorre no interior de um monstro que se aproxima da



bola em que vivemos. E é bom que o jogador consiga chegar ao fim do quarto nível inteirinho ou o monstro vai comer a Terra toda. Ele adora-as todas coloridas de azul...

O guião do jogo não é sequer novidade. Já está visto e foi utilizado num jogo cujo nome escapa ao escriba neste momento. Novidade, é o bônus que os programadores prepararam para as «vítimas» deste *Dominator*: quem passar para o segundo nível já não necessita de voltar ao primeiro se perder todas as vidas. Fica no segundo começando no ponto de partida de novo. E o mesmo sucede nos níveis seguintes. Pior é que, mesmo que esteja no fim de um nível, o jogador volta sempre ao início se perder uma vida. Verdadeiramente irritante quando comparado com o processo de R-Type.

Apesar destes pontos menos positivos, *Dominator* é ainda um jogo a agarrar. E é, por certo, um ótimo jogo para quem adora dificuldades. Por isso aqui fica a notícia de que anda um «dominator» à solta.

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 8**  
**Dificuldade (1-10): 9**  
**Conselho: A comprar**

### TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ROBOCOP
- 2.º — BUTRAGUEÑO
- 3.º — AFTER BURNER
- 4.º — WEC LE MANS
- 5.º — TETRIS
- 6.º — BATMAN
- 7.º — SKATE OR DIE
- 8.º — OUT RUN
- 9.º — RENEGATE III
- 10.º — PARIS-DAKAR

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triodus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai-Chai (Centro Comercial São João de Deus).

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Linha a linha

UM «Linhas...» mesmo técnico é o que temos para esta semana. E quem não acredita pode começar por teclar o que vem abaixo... cem vezes. Bem feito. Para começar, uma carta de Luis Filipe Jacques, da Avenida José Almada Negreiros, Banda 33, It. 24-6.º d.º, Vale da Amoreira — 2830 Baixa da Banheira. «Leiam a teclém.

Determinados leitores tem dificuldade em «meter» pokes nos jogos, e se os carregadores desses jogos forem em código máquina, então têm que recorrer aos carregadores para as vidas infinitas. Dra geralmente o que vem na «Pokelândia» são simples pokes e raramente carregadores.

Envio um programa que não é a solução total, mas que ajuda a decodificar alguns carregadores em BASIC.

Depois de carregada a rotina que envio, carregar na tecla «1», para carregar o início do jogo, e aparecerá no «écran» o seguinte:

- Nome — (nome do jogo)
- Comprimento — (comprimento do carregador)
- Comprimento das variáveis — (comprimento das variáveis carregadas junto com o programa)

RUN LINE — (linha inicial onde o programa começa depois de carregado)

Quando aparecerem estes dados no «écran» pára-se o gravador e inicia-se de novo o carregador.

Quando todo o carregador estiver no computador aparece de novo o «menu», e então carregar na tecla «2» para listar o programa livre de atributos e de linhas REM.

Se o programa tiver a instrução USR então é porque o carregador contém código de máquina e então se for conhecedor desta linguagem carregue na tecla «3» para obter toda a listagem em números para ser decodificada pelo leitor, código a código.

Se não conhecer código de máquina então terá de pedir a um amigo que conheça e possa ajudá-lo. Eu em tempo de aulas não osso porque ando no 12.º ano e a matéria não é nada fácil.

Despeço-me com uma rotina para desproteger as linhas 0, ou seja, passá-las para outro número para que se possa depois DITA-LA.

POKE 23756, n: POKE 23755, 0; n — número da linha de 0 a 255

Programa para cortar os atributos de um programa e as linhas REM

```

1 CLEAR 39999: GOSUB 280
10 CLS: PRINT AT 1, 0: "1 — Carregar um programa em BASIC"
20 PRINT "2 — Listar o programa"
30 PRINT "3 — Listar o programa em números"
40 PRINT "4 — STOP"
50 IF INKEY $ = "1" THEN GOTO 1000
60 IF INKEY $ = "2" THEN GOTO 100
70 IF INKEY $ = "3" THEN GOTO 250
80 IF INKEY $ < > "4" THEN GOTO 50
90 STOP
100 LET i = PEEK 23296 + 256 * PEEK 23297: LET j = 41000
110 PRINT: LET a = PEEK (J + 1) + 256 * PEEK j: j = j + 2: PRINT a:
111 LET j = j + 2
120 LET h = PEEK j:
130 IF h = 234 THEN PRINT "REM": GOTO 2000
140 IF h < 31 THEN GOTO 180
150 PRINT CHR $ h;
160 LET j = j + 1: IF j > i THEN PRINT # 0: AT 0, 1: "O. K.": PAUSE 0: GOTO 10
170 GOTO 120
180 IF h < 13 THEN GOTO 230
190 h = 13 THEN LET j = j + 1: GOTO 110
200 IF h = 14 THEN LET j = j + 5: GOTO 230
210 IF h > 15 AND h < 22 OR h = 23 THEN LET j = j + 1: GOTO 230
220 IF h = 22 THEN LET j = j + 2
230 LET j = j + 1: IF j > = i THEN PRINT # 0: AT 0, 0: "O. K.": PAUSE 0: GOTO 10
240 GOTO 120
250 LET i = PEEK 23296 + 256 * PEEK 23297: FOR f = 41000 TO i
260 PRINT PEEK f: ".....": f: NEXT f
270 PRINT # 0: AT 0, 0: "O. K.": PAUSE 0: GOTO 10
280 RESTORE
290 LET a = 0
300 FOR f = 0 TO 31
310 READ b: POKE 40000 + f, b: LET a = a + b: NEXT f
320 IF a < > 3188 THEN PRINT "Erro na data": BEEP 1, - 20: STOP
330 RETURN
340 DATA 62, 0, 221, 33, 40, 160, 17, 17, 0, 55, 205, 86, 5, 201, 62, 255, 221, 33, 40, 160, 17, 200, 200, 55, 205, 86, 5, 221, 34, 0, 91, 201
1000 CLS: RANDOMIZE USR 40000:
1010 LET h = PEEK 41000
1020 IF h < > 0 THEN GOTO 1000
1030 PRINT "Nome—": FOR f = 41001 TO 41010: PRINT CHR $ (PEEK f): NEXT f: PRINT
1040 LET h 1 = PEEK 41015 + 256 * PEEK 41016
1041 LET h = PEEK 41011 + 256 * PEEK 41012
1042 LET h = h - h 1
1050 PRINT "Comprimento—": h 1
1070 PRINT "Comprimento das variáveis—": h
1080 IF PEEK 41014 < > 128 THEN PRINT "RUN LINE—": PEEK 41013 + 256 * PEEK 41014
1090 RANDOMIZE USR 40014
1100 GOTO 10
2000 LET j = j + 1: IF PEEK j = 13 THEN GOTO 120
2010 GOTO 2000
  
```

### Máquina de jogos?

Miguel Martins Veloso, da Rua Infanta Dona Maria, 460-3.º esq.º — 3000 Coimbra, escreve dizendo que mais atenção deve ser dada à secção de «Linha a Linha» — esta — do que aos Pokes & Dicas». Uma opinião. Que, decerto, muitos autores não partilharão. Apesar de o Miguel dizer que o computador devia ser mais uma máquina de trabalho do que de jogos.

Talvez a virtude esteja no meio, Miguel. O computador é uma máquina muito útil em algumas áreas profissionais mas é um facto que pode e é também um óptimo instrumento de acesso a um mundo lúdico nunca pensado há poucos anos.

De qualquer modo «Linha a Linha» quer ser sempre melhor. E para isso conta com a vossa colaboração. Tal e qual a do Miguel,

que enviou uma série de programas em listagem de impressora. Infelizmente parte das listagens haviam desaparecido (defeito do papel térmico) pelo que só publicamos as que se salvaram.

```

1 POKE 23658, 8
2 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1
3 PRINT AT 20, 2: "© MIGUEL E I
RMAOS L.T.D."
4 IF INKEY# = "X" THEN BEEP .2,
-6: PRINT AT 10, 10: "FA -"
10 IF INKEY# = "Z" THEN BEEP .2,
-4: PRINT AT 10, 10: "SOL -"
20 IF INKEY# = "A" THEN BEEP .2,
-3: PRINT AT 10, 10: "LA -"
30 IF INKEY# = "O" THEN BEEP .2,
-1: PRINT AT 10, 10: "SI -"
40 IF INKEY# = "1" THEN BEEP .2,
-0: PRINT AT 10, 10: "DO -"
50 IF INKEY# = "2" THEN BEEP .2,
2: PRINT AT 10, 10: "RE -"
60 IF INKEY# = "3" THEN BEEP .2,
4: PRINT AT 10, 10: "MI -"
70 IF INKEY# = "4" THEN BEEP .2,
5: PRINT AT 10, 10: "FA -"
80 IF INKEY# = "5" THEN BEEP .2,
7: PRINT AT 10, 10: "SOL -"
90 IF INKEY# = "6" THEN BEEP .2,
9: PRINT AT 10, 10: "LA -"
100 IF INKEY# = "7" THEN BEEP .2,
11: PRINT AT 10, 10: "SI -"
110 IF INKEY# = "8" THEN BEEP .2,
12: PRINT AT 10, 10: "DO + "
120 IF INKEY# = "9" THEN BEEP .2,
14: PRINT AT 10, 10: "RE + "
130 IF INKEY# = "0" THEN BEEP .2,
16: PRINT AT 10, 10: "MI + "
1000 GO TO 33
1100 REM este problema simula um piano
  
```

REM Este programa foi feito por Miguel Martins Veloso em 5/3/88

```

10 PLOT 118, 106: DRAW 33, 1: DR
AW 0, -5: DRAW -33, -1: DRAW 0, 5
20 DRAW 22, 5: DRAW 33, 1: DRAW
-22, -5
30 DRAW 0, -12: DRAW -33, -1: DR
AW 0, 8: DRAW 0, -6: DRAW 4, -4
40 DRAW 38, 1: DRAW 0, 10: DRAW
11, 0: DRAW 0, -10
50 DRAW 28, 1: DRAW 0, 10: DRAW
8, 0: DRAW 3, -10
60 DRAW 3, 3: DRAW -3, 10: DRAW
-1, 5: DRAW -14, 11
70 DRAW -18, 2: DRAW -22, -2: DR
AW -16, -10: DRAW 33, 1
80 DRAW 3, 9: DRAW -14, 0: PLOT
149, 107
90 DRAW 0, -5: DRAW -21, -1: DR
AW 0, 5
100 DRAW 8, -2: DRAW -8, 0: DRAW
0, -2: DRAW 8, 0: DRAW 0, 2
110 DRAW 1, -3: DRAW 3, 1: DRAW 0
, 2: DRAW 9, 2: DRAW 0, -2: DRAW -9
, 0: DRAW 0, 1: DRAW -3, 0
120 PLOT 160, 91: DRAW -10, 0: PL
OT 178, 121
130 DRAW -3, -9: DRAW -2, 0: DRAW
38, -1: DRAW -5, 0: DRAW -10, 8
140 DRAW 4, -8: DRAW -4, 8: DRAW
-19, 3: DRAW 10, -2: DRAW 3, -9
150 DRAW 0, -16: DRAW -13, -1: DR
AW 0, 17
160 PLOT 161, 104: DRAW 60, 0: PL
OT 162, 107: DRAW 3, 0
170 FOR a = PI/2 TO 3*PI/2 STEP .
06: PLOT 131+(SIN a*5), 90+(COS a
*3): PLOT 178+(SIN a*4), 90+(COS
a*2): NEXT a
180 FOR b = .99 TO 4.0 STEP .06:
PLOT 163+(SIN b*5), 96+(COS b*9):
PLOT 203+(SIN b*5), 96+(COS b*8)
: NEXT b
190 FOR s = 0 TO 2*PI STEP .06: P
LOT 203+(SIN s*2), 96+(COS s*3):
PLOT 165+(SIN s*2), 96+(COS s*3):
NEXT s
200 PLOT 130, 80: DRAW 0, -10: DR
AW 5, 0: DRAW 5, 10: DRAW 5, -10
210 DRAW 0, 10: DRAW 5, -10: DRAW
0, 10
220 PLOT 137, 74: DRAW 7, 0: PLOT
150, 75: DRAW 10, 5: DRAW 0, -3: P
LOT 150, 75: DRAW 10, -5
230 DRAW 2, 0: DRAW 0, 10: PLOT 1
62, 83
240 PLOT 162, 70: DRAW 5, 10: DR
AW 5, -10
250 PLOT 165, 73: DRAW 5, 0
260 PLOT 180, 70: DRAW 5, 10: DR
AW 5, -10: DRAW -10, 0
270 PLOT 190, 75: DRAW 5, 5: PLOT
190, 75: DRAW 5, 0: PLOT 190, 75:
DRAW 5, -5
280 DRAW 5, 10: DRAW 5, -10: DRAW
0, 10: DRAW -4, 0: DRAW 9, 0
290 PLOT 205, 70: DRAW 5, 10: DR
AW 5, -10: PLOT 207, 73: DRAW 6, 0
  
```

### REM LANCIA DELTA

```

1 REM CITROEN AX SPORT-
2 REM -----
3 REM FOR MIGUEL VELOSO-
4 REM -----
5 REM -----PA. GRAMA-----
6 REM -----
7 PLOT 118, 102: DRAW -2, -4
  
```

```

20 DRAW -4, -7: DRAW -2, -6
30 DRAW -71, 0: DRAW -1, -1
40 DRAW -1, 1: DRAW 0, 2
50 DRAW 0, 2: DRAW -3, 0
60 DRAW 0, 6: DRAW 6, 9
70 DRAW 0, 0: DRAW 10, 6
80 DRAW 14, 0: DRAW 7, 2
90 DRAW 10, 0: DRAW 15, 0
100 DRAW 10, -2: DRAW -10, -1
110 DRAW -14, -5: DRAW -7, -3
120 DRAW -5, -4: DRAW -3, -11
130 DRAW 27, 0: DRAW -60, 0
140 DRAW 60, 0: DRAW 5, 0
150 DRAW 0, -2: DRAW 0, -6
160 DRAW 0, 0: DRAW 0, 5
170 DRAW 0, 2: DRAW 2, 1
180 DRAW 0, 0: DRAW 4, -4
190 DRAW 3, -5: PLOT 37, 95
200 DRAW 16, 0: DRAW 0, -3
210 DRAW 20, 0: DRAW 0, 3
220 DRAW 20, 0: DRAW 10, 3
230 DRAW -10, -3: DRAW -10, 0
240 DRAW 0, 3: DRAW -20, 0
250 DRAW 0, -3: PLOT 50, 95
260 DRAW 0, -3: DRAW 0, -3
270 DRAW 27, 0: DRAW 0, 1
280 DRAW -27, 0: PLOT 77, 92
290 DRAW 6, 0: DRAW 0, 1
300 DRAW -6, 0: PLOT 67, 93
310 DRAW -1, -4: DRAW 0, 0
320 DRAW 1, 4: DRAW -9, 0
330 DRAW 42, 0: DRAW 1, -4
340 DRAW 5, 0: DRAW -1, 4
350 DRAW -5, 0: PLOT 74, 126
360 DRAW 0, 10: DRAW 0, 6
370 DRAW 4, 3: DRAW 2, 1
380 DRAW 5, 2: DRAW 40, 1
390 DRAW 0, -1: DRAW 1, -1
400 DRAW -1, -3: DRAW -17, -15
410 PLOT 99, 147: DRAW 5, 4
420 DRAW 10, 0: DRAW 43, 1
430 DRAW 0, -1: DRAW -17, -2
440 DRAW -3, -2: DRAW 0, 2
450 DRAW 17, 2: DRAW 25, -3
460 DRAW 0, -4: DRAW 10, -21
470 DRAW 4, -5: DRAW 0, -11
480 DRAW -5, 0: DRAW 7, 0
490 DRAW 1, -1: DRAW 0, -5
500 DRAW -10, -5: DRAW 1, -2
510 DRAW -10, 0: PLOT 54, 106
520 DRAW 20, 0: PLOT 77, 110
530 DRAW -11, 1: DRAW -1, -1
540 PLOT 77, 108: DRAW -1, 1
550 DRAW -1, -1: PLOT 129, 127
560 DRAW 19, 21: DRAW 2, -9
570 DRAW 3, -12: DRAW -24, 0
580 DRAW 0, -8: DRAW 2, -20
590 DRAW 0, 0: DRAW 0, 7
600 DRAW 0, 14: DRAW 0, 2
610 DRAW 0, 4: DRAW -2, -2
620 DRAW 0, -4: DRAW 0, 4
630 DRAW 0, 12: DRAW -21, 0
640 DRAW 0, 0: DRAW -10, 10
650 DRAW -0, 3: DRAW -23, 0
660 DRAW -15, 0: DRAW 16, 0
670 DRAW 4, -10: DRAW 1, -10
680 PLOT 133, 127: DRAW 6, 3
690 DRAW 1, 0: DRAW -6, -3
700 DRAW 1, 0: DRAW 6, 3
710 DRAW -6, -3: DRAW 0, 0
720 DRAW 1, 5: DRAW -8, 0
730 DRAW 0, -3: PLOT 131, 90
740 DRAW 0, -3: DRAW 34, 0
750 DRAW 20, 2
760 REM -----CICLOS-----
770 FOR a = 3.14 TO 6.28 STEP .06
780 PLOT 65+(COS a*11), 84+(SIN
a*14)
790 NEXT a
800 FOR a = 3.14 TO 4.71 STEP .06
810 PLOT 67+(COS a*11), 84+(SIN
a*14)
820 NEXT a
830 DRAW 4, 0
840 FOR s = 0 TO 2*PI STEP .06
850 PLOT 122+(COS s*2), 84+(SIN
s*4)
860 PLOT 122+(COS s*7), 84+(SIN
s*11)
870 PLOT 122+(COS s*11), 84+(SIN
s*17)
880 PLOT 205+(COS s*2), 84+(SIN
s*4)
890 PLOT 205+(COS s*7), 84+(SIN
s*11)
900 PLOT 205+(COS s*11), 84+(SIN
s*17)
910 NEXT s
920 FOR d = 3.14 TO 4.71 STEP .06
930 PLOT 114+(COS d*11), 84+(SIN
d*17)
940 NEXT d
950 DRAW 4, 0
960 FOR d = 2.91 TO 4.71 STEP .06
970 PLOT 197+(COS d*11), 84+(SIN
d*17)
980 NEXT d
990 DRAW 4, 0
1000 PLOT 121, 101: DRAW -4, 0
1010 PLOT 204, 101: DRAW -8, 0
1020 FOR f = .50 TO 2.09 STEP .06
1030 PLOT 122+(COS f*13), 79+(SIN
f*27)
1040 NEXT f
1050 FOR g = 0.5 TO 1.57 STEP .06
1060 PLOT 205+(COS g*12), 84+(SIN
g*22)
1070 NEXT g
  
```



# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

### Salada de dicas

De Pedro Damázio, que tem 13 anos e vive na Quinta da Princesa, lt. 12, CD 3.º d.º, Cruz de Pau — 2840 Amora, dicas várias que vão permitir a alguns leitores andar em jogos tão velhos como *Eagle's Nest* ou tão recentes como *Tuareg*. Em troca o Pedro só quer saber (atenção Aventureiros) o código de *Abacadabra* (2.ª parte) e a solução (esta é para toda a gente), de *Universal Hero*. Ah, e o Pedro quer também trocar correspondência com outros leitores.

**IKARI WARRIORS** — Quando o jogo entrar (quando estiver a dar a música), escrevam PETELIVES (uma tecla de cada vez). Ficarão com vidas infinitas.

**OPERATION WOLF** — Metam a versão 128 K do jogo em 48 K (para os que têm o Spectrum + 2) e começarão o jogo logo do 6.º nível.

**MUTAN ZONE** e **SOL NEGRO** — Quando estiverem a jogar, carreguem em todas as teclas, excepto G e M e ficam com vidas infinitas.

**TITANIC** — Para terem vidas infinitas neste jogo, carreguem simultaneamente em 2, 3, 5 e 8 quando estiverem a jogar.

**ROCK'N'ROLLER** — Para terem vidas infinitas em todas as versões do jogo, no «menu», carreguem simultaneamente nas teclas H, E, L e P.

**STREET FIGHTER** — Quando estiverem a jogar, escrevam CREDIT (uma tecla de cada vez) e o inimigo cairá morto.

**SUPER STUNT MAN** — Nos HI-SCORES escrevam BIG SCORE. Ficam com vidas e tempo infinito.

**HYSTERIA** — Na definição de teclas escrevam CHEATS antes de definirem as teclas com que querem jogar. Resultado: vidas infinitas.

**EAGLE'S NEST** — Nos HI-SCORES se escreverem DAS NME ficam sem inimigos, se escreverem DAS CHT ficam com energia infinita, se escreverem DAS MAP controlam o SCROLL do jogo podendo ver o mapa e para

desistirem desta opção, escrevam MAP OFF. Se carregarem em BREAK o jogo aborta.

**FAIRLIGHT** — Teclas: Q — cima; A — baixo; L — esquerda; P — direita; SPACE — saltar; M — lutar; X — Apanhar; Z — largar; 1 a 5 — inventário dos objectos; 6 — usar.

**NOSFERATU** — Na sala dos banquetes, na parede ao pé da lareira, existe uma espada.

**INSIDE OUTING** — Se precisarem de um queijo para paralisar algum rato, apanhem o que está atrás das escadas mesmo no princípio do jogo.

**RAMBO III** (2.ª parte) — Para destruírem os portões, têm que utilizar as flechas explosivas.

**MARAUDER** — No princípio do jogo, apanhem 3 vidas extra (cor azul-clara) e depois deixem-se morrer. Conclusão: ganham 3 vidas e perdem uma, e se fizerem isso de novo, vão sempre acumulando 2 vidas. Façam isso até terem vidas suficientes, e depois é só avançar e dar cabo dos aliens!

**TUAREG** — Teclas: Q — cima; A — baixo; O — esquerda; P — direita; SPACE — FIRE. Quando entrarem numa loja de armas: E — escolher arma; C — comprar.

**ARMY MOVES** Código da 2.ª parte: 27351

**GAME OVER** — Código da 2.ª parte: 18024

**NAVY MOVES** — Código da 2.ª parte: 63723

**TUAREG**

10 REM Tuareg

20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI: INK NOT PI: POKE VAL "23624", NOT PI: CLEAR VAL "25139"

30 LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 59990

40 LOAD "" CODE: POKE 65136, 30: POKE 65137, 255:

FOR A = 65310 TO 65320: READ B: POKE A, B: NEXT

A: CLS: RANDOMIZE USR 65100

50 DATA 62, 201, 50, 117, 149, 50, 3, 162, 195, 205, 139

**DARK FUSION**

10 REM Dark Fusion

30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLEAR 28000: POKE 23658, 8

40 FOR N = 33700 TO 33723: READ A: POKE N, A: NEXT N

50 INPUT "Vidas infinitas?": LINE A\$: IF A\$(1) <> "S"

THEN POKE 33715, 0

60 INPUT "Energia infinita?": LINE A\$: IF A\$(1) <> "S"

THEN POKE 33720, 0

70 PRINT "Põe a cassette no gravador...": PAUSE 100: INK

0: POKE 23624, 0: CLEAR

80 LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 33700

90 DATA 33, 176, 131, 34, 133, 128, 34, 137, 128, 195, 0,

128, 175, 50, 232, 196, 62, 167, 50, 152, 211, 195, 0,

132

**NETHERWORLD**

10 REM Netherworld

20 MERGE "" : RUN 30

30 CLEAR 24999: LOAD "" CODE: POKE 25032, 201:

RANDOMIZE USR 25000

40 POKE 33574, 0: POKE 33575, 0: REM vidas infinitas

50 POKE 33093, 201: POKE 33356, 195: REM energia

infinita

60 RANDOMIZE USR 28316

**THUNDER BLADE** — POKE 36515, 201

**LAZER TAG** — POKE 42317, n (n = n.º de vidas: 0-255)

**TERRAMEX** — POKE 36844, 0: POKE 48181, 0: POKE

43537, 0: POKE 45774, 0

### Renegade III

De novo este jogo, só por causa do truque que «A Tribo» enviou ao Poço (já publicado) mas que alguns parecem não saber. O grupo de amigos de Porto Salvo (o Luís Nunes, o Nuno Melo e o João Lopes) voltou a escrever, com medo que a carta anterior se tivesse perdido (vocês já deviam saber que há um grande atraso na resposta às vossas cartas), repetindo a fórmula mágica. Ela aqui vai, com mais algum «sal» para outro jogo muito bom de que já se falou nestas páginas.

**RENEGADE III** — O pequeno truque consiste em, quando os vários inimigos nos atacarem, nós abaixarmo-nos e nessa posição começar a socar. Verifica-se que nas nossas contas começamos a bater com mocas, socos, varas, saltamos em cima (múmias), mas também se verifica que o POWER está a ZERO e nós não morremos. Depois de termos «arrasado» todos os inimigos da esquerda ou da direita como quiserem começar, dar um salto para a frente ou trás e continuar a socar o inimigo. Fazer isto em todos os níveis. No último nível é preciso derrotar o inimigo rapidamente porque se não será impossível chegar ao fim.

**STARFACE** — Este truque é só para os que têm um 128 K. Fica com vidas infinitas se escolher (DEFINE KEYS) as seguintes teclas: Q — cima; A — baixo; T — esquerda; Y — direita; PAUSA — GRAPH.

### Tuareg

Dicas, há hoje algumas, mas um mapa a preceito estava mesmo a faltar. Agora, tudo é mais fácil para o herói Yussef que procura uma princesa para salvar. Graças a Luís Américo, da Rua Dias Coelho, lt. 12 B-4.º d.º, Brandoa, que enviou um mapa para *Tuareg*, o divertido jogo vindo da vizinha Espanha.

Entretanto, se alguém souber de dicas boas para *Encyclopedia of War/Ancien Battles* (estratégia), *Football Director II* (estratégia) e *The Deep* (acção), qualquer contacto pelo telefone 4744506 será bem recebido. Do outro lado o Luís Américo espera, computador ligado, algum auxílio para estes jogos. Por aqui, por ora, desliga-se tudo, por umas horas, até que, sábado pela tarde, mais coisas apareçam, como que por magia, nas páginas de «A Capital». Façam o favor de não esquecer...

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

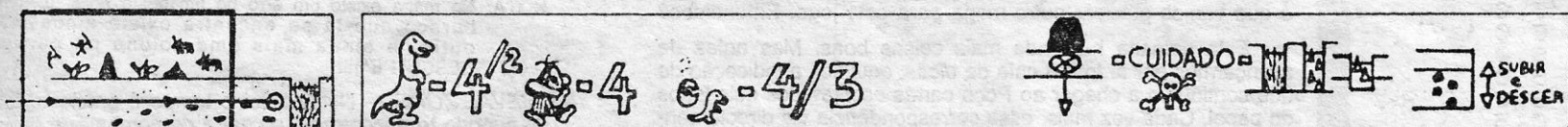
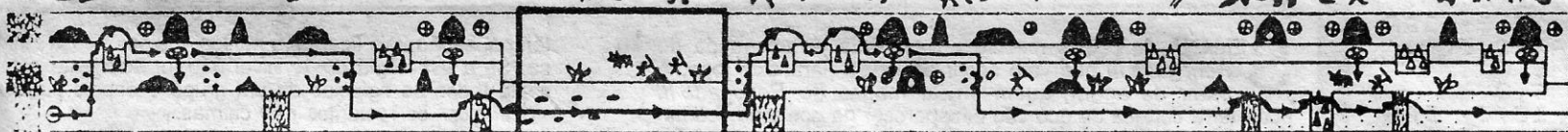
TRAVESSA  
POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

# RENEGADE III

## THE FINAL CHAPTER



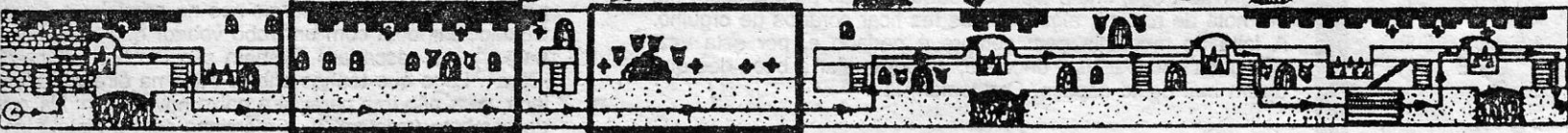
### PREHISTORIC ZONE



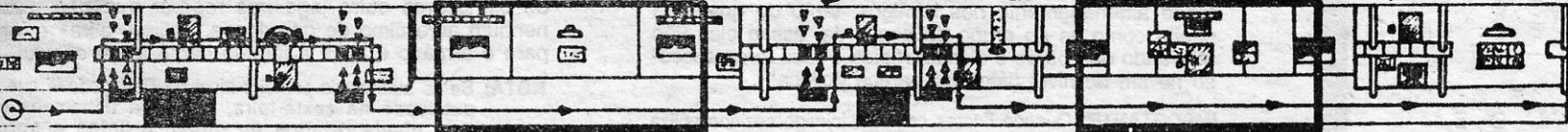
### EGYPTIAN ZONE



### MEDIAEVAL ZONE



### FUTURE ZONE



89 REAR0

# O canto dos outros

## THE GOONIES

Versão MSX-8020 - Konami

**Legenda:**

- S - Partida
- C - chave
- 1 - energia
- 8 - sacos de ouro
- 6 - gotas de vida
- T - rochas que caem
- ☞ - Macas
- ☠ - Teletransporte
- Ⓜ - Morcego
- ☹ - Inimigo (horizontal)
- ☹ - cachoeira
- 3 - Bonecos
- Ⓜ - 1 chave
- Ⓜ - 2 chaves
- ☹ - Inimigo (vertical)
- A - assassino
- ☹ - esquilo de ouro
- ☹ - Final
- ☹ - escolta

Quando se têm todos os bonecos entra na porta de Final e passa-se ao 2º NIVEL

Rui Monteiro — ODIVELAS

T-MSX

De volta o espaço dos outros computadores, esta semana com um mapa e também dicas, dúvidas e sobressaltos.

### MSX

O Rui Manuel Monteiro e o José Carlos Ferreira escrevem desde a Rua Amadeu de Sousa Cardoso, 13 — 2.º D, 2675 Odivelas, pedindo que este espaço seja alargado, bem como o «Linha a Linha». E na mesma carta, que é a primeira, enviam algumas dicas para o Spectrum (a publicar em breve no «Pokes e Dicas») e questões várias que, supõe-se, já estão respondidas neste momento.

Possuidores, também, de um MSX da Philips enviaram ainda algum material para jogos deste computador, de que se salienta o mapa de Goonies que dá um ar bonito a este espaço. Dúvidas há-as também. Leiam:

**ROAD FIGHTER** — Para evitarem os canos roxos, simulem com o nosso cano que vamos para um lado da estrada e depois avancem pelo outro lado da estrada.

Se baterem num cano movam o nosso cano como se fossem bater outra vez no cano. Verão que o cano endireita-se.

**STAR SOLDIER** — Para passarem de nível, conseguindo matar a Star Brain devem destruir uma espécie de olhos que aparece antes dessa nave. Devem destruir pelo menos um olho.

Para o Philips-MSX

— Para que serve a Keyword que nos é dada quando passamos do 1.º nível para o 2.º nível, e como o usar, nos Goonies?

— Pokes: AUF WIEDERSMEN MONTY; GOONIES; MANIC MINER; WELL'S FARGO; GROG'S REVENGE; STAR SOLDIER; KING'S VALLEY e FUTURE KNIGHT.

— Códigos: 6 MOST BUSTERS (os pokes do Spectrum não funcionam).

— Para que servem os objectos do FUTURE NIGHT.

### Santo não ajuda

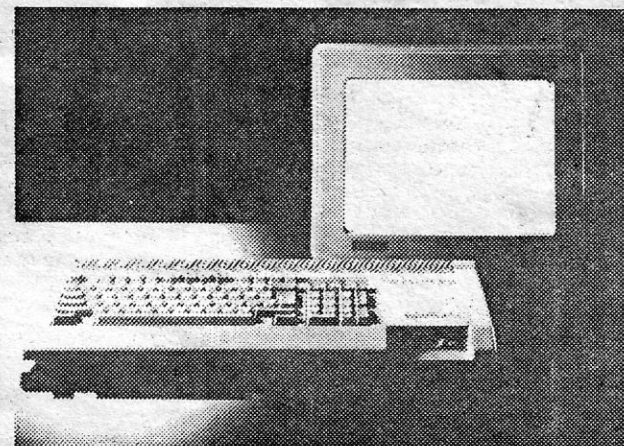
Mesmo vivendo em Santo André, o Nuno Nunes César Prata não consegue ver o milagre de encontrar jogos para o seu MSX. Pelo que necessita da ajuda de alguma alma caridosa que saiba o local mais próximo de Santo André onde é possível comprar tais «raridades». E o Nuno quer também trocar dicas e coisas várias com outros MSXianos da praça. Escrevam-lhe, por favor, para o Bairro 298 Fogos, Bloco 4.2., 1.º Esq. A — 7500 Santo André.

### Apelos aos PC

O Frederico A. M. Borges, da Avenida Gago Coutinho, Bloco G, n.º 3, 2.º D. — 2775 Parede, enviou uma carta com uma série de sugestões que não vão poder ser implementadas. Assim. Curto e directo. No entanto o espaço do «Canto dos Outros» está aberto à troca de informação entre os seus leitores. E, por isso mesmo, aqui fica a indicação de que este leitor procura possuidores de computadores IBM compatíveis que queiram trocar jogos e programas. Escrevam-lhe para a morada indicada.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

# MAIS VIDEOJOGOS E UM CONCURSO ESPECIAL AO SÁBADO



## Seis Euro-PC Schneider + monitor a cores + impressora

DEPOIS de uma leitora de Mem-Martins, outro concorrente ao passatempo «Recorte e Cole», será premiado esta tarde com um computador Euro PC de Schneider acompanhado de monitor e impressora. De facto, ao longo de todos os sábados de Verão, até 23 de Setembro, «A Capital» está a oferecer aos seus leitores a hipótese de ganharem seis computadores Euro PC, da Schneider, com monitor a cores e impressora, cada um no valor global de 226 mil escudos. Trata-se de uma iniciativa especialmente dedicada aos mais jovens e ligada aos suplementos especiais de fim-de-semana, com páginas de jogos e tudo o resto que lhes diz respeito. Para concorrer basta comprar o jornal de sábado, recortar o cupão especial e enviá-lo num postal dos CTT para a sede de «A Capital», na Travessa Poço da Cidade, 26 — 1200 Lisboa. O sorteio do primeiro computador contemplou a leitora Maria Margarida Fernandes de Castro, de Mem-Martins. O segundo sorteio será esta tarde e abrangerá todos os cupões com o n.º 2. Amanhã e no próximo sábado publicar-se-á o cupão n.º 3 de «Recorte e Cole». Mais uma oportunidade de ganhar um computador.

Para se habilitar basta recortar o cupão próprio e enviá-lo para «A Capital»

PRÉMIOS Schneider

COM O APOIO DE

No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

# Schneider

Responde hoje às necessidades do amanhã



informática Formação e Serviços, lda.  
Rua Castilho, 221 — 1000 LISBOA  
☎ 684450 / 693661 — Telefax 684445 — Telex 63756 IFCOMP.P.

Schneider AT-286 a um preço de XT

